Por favor,
llévate una copia.

NINTENDO DS

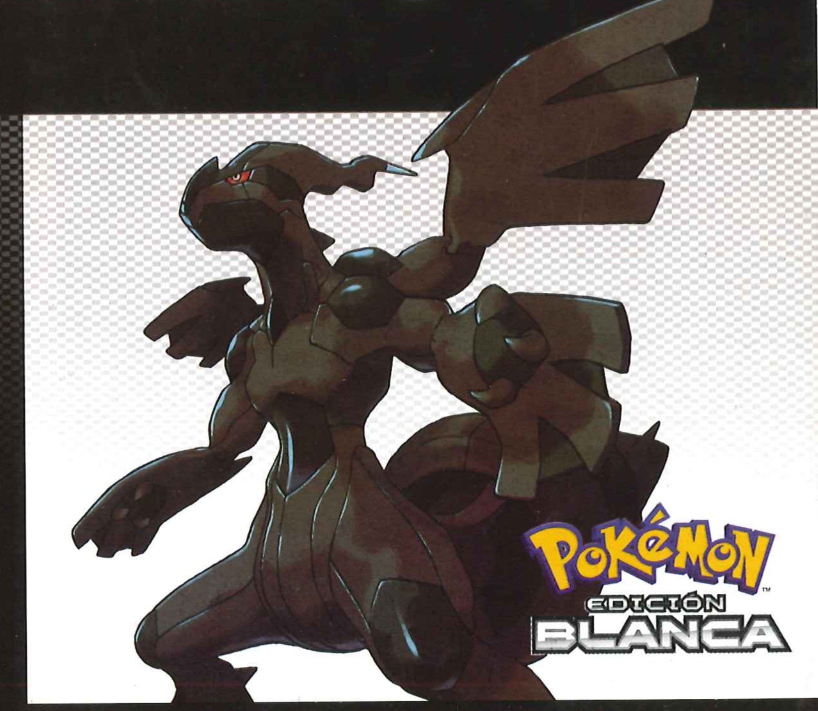
Un Pokémon cargado de novedades

POKÉMON

POKÉMON EDICIÓN BLANCA
POKÉMON EDICIÓN NEGRA







The Pokémon Company Nintendo

Un nuevo mundo repleto de Pokémon nunca vistos

La primera entrega de Pokémon totalmente nueva de los últimos cuatro años ha llegado por fin: una historia y un sistema de juego totalmente renovado. Visita la región de Teselia y encuentra más de 150 nuevos Pokémon a medida que avanzas en tu aventura.



Teselia
El escenario de tu aventura



Ciudad Porcelana

Personaje principal: Chico

Personaje principal: Chica

Tu amiga de la infancia: Inverna

Tu amigo de la infancia: Bel

Las estaciones cambian

Primavera, verano, otoño, invierno: a medida que el tiempo pasa en el juego las estaciones cambian. Así podrás entrar en regiones inaccesibles y descubrir muchas más sorpresas. ¡Hay incluso algunos Pokémon cuyo color cambia dependiendo de la estación del año en la que estés!.



Otoño en Teselia ▶



Descubre los secretos de los Pokémon Lengendarios

A lo largo de tu viaje, te cruzarás en varias ocasiones con un hombre misterioso conocido como "N". "N" tiene su propia misión: confirmar que sus creencias son ciertas. Pero, ¿quién es "N" en realidad?. En tus pesquisas para encontrar la respuesta a esta pregunta, la historia te llevará también a descubrir los secretos de los Pokémon Legendarios.



Investigadora: Oryza

Profesora: Encina

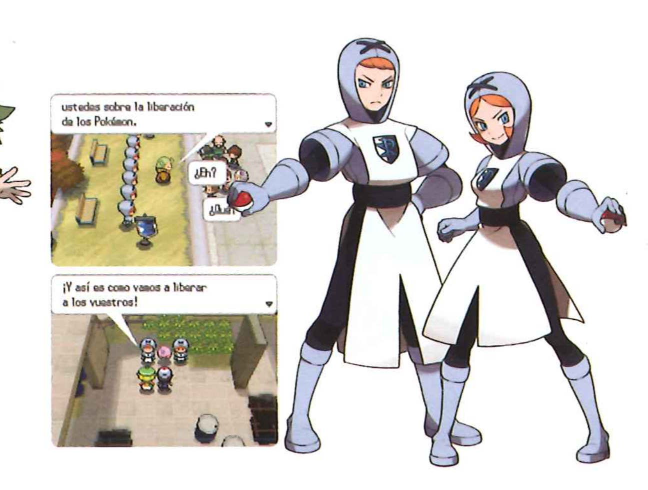


El misterioso "N"

¿Por qué sigue retándote a que os enfrentéis en batalla?

Una sospechosa banda llamada Team Plasma: ¿qué es lo que quieren?

Una misteriosa banda conocida como Team Plasma intentará detenerte. Ellos claman ser los defensores de la libertad de los Pokémon y son muy conocidos por robárselos a la gente... ¿pero, cuáles son sus verdaderos motivos?



Los compañeros entre los que puedes elegir al comenzar el juego



Snivy

Tepig



Oshawott

Gimnasios Pokémon totalmente nuevos

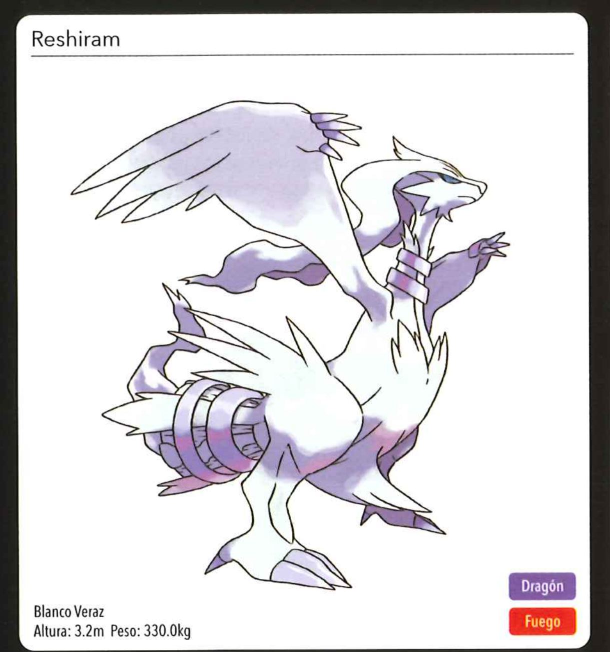
Te esperan nuevos Gimnasios Pokémon totalmente nuevos. ¿Puedes derrotar a los Líderes de los Gimnasios más fuertes?





Los Pokémon que te vas a encontrar nunca habían sido vistos antes:

Reshiram



Blanco Veraz
Altura: 3.2m Peso: 330.0kg
Dragón
Fuego

Sandile



Desierdrilo
Altura: 0.7m Peso: 15.2kg
Tierra
Siniestro

Klink



Engranaje
Altura: 0.3m Peso: 21.0kg
Acero

Watchog



Alerta
Altura: 1.1m Peso: 27.0kg
Normal

Patrat



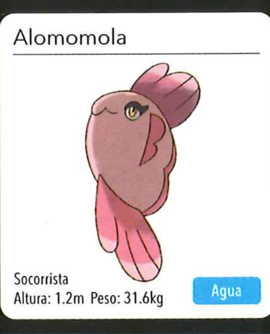
Explorador
Altura: 0.5m Peso: 11.6kg
Normal

Braviary



Aguerrido
Altura: 1.5m Peso: 41.0kg
Normal
Volador

Alomomola



Socorrista
Altura: 1.2m Peso: 31.6kg
Agua

Sewaddle



Sastre
Altura: 0.3m Peso: 2.5kg
Bicho
Hierba

Gigalith



Presurizado
Altura: 1.7m Peso: 260.0kg
Roca

Woobat



Murciélago
Altura: 0.4m Peso: 2.1kg
Psíquico
Volador

Gothitelle



Astro
Altura: 1.5m Peso: 44.0kg
Psíquico

Tepig



Cerdo Fuego
Altura: 0.5m Peso: 9.9kg
Fuego

hay más de 150 nuevos Pokémon en total.

Snivy



Serpiente Hierba
Altura: 0.6m Peso: 8.1kg
Hierba

Minccino



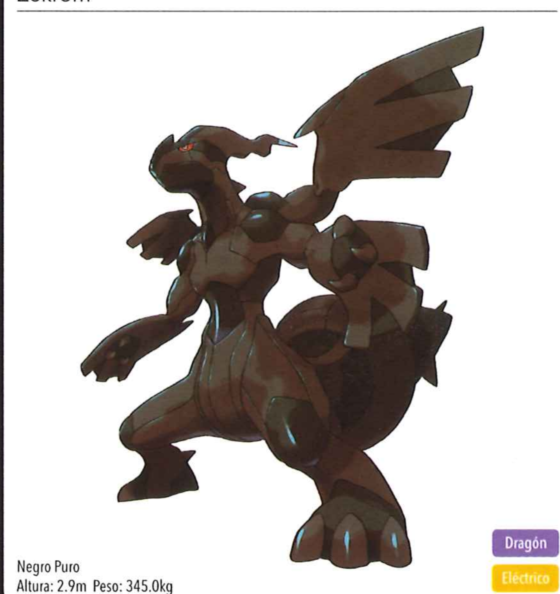
Chinchilla
Altura: 0.4m Peso: 5.8kg
Normal

Swanna



Cisne
Altura: 1.3m Peso: 24.2kg
Agua
Volador

Zekrom



Negro Puro
Altura: 2.9m Peso: 345.0kg
Dragón
Eléctrico

Darmanitan



Candente
Altura: 1.3m Peso: 92.9kg
Fuego

Blitzle



Electrizado
Altura: 0.8m Peso: 29.8kg
Electric

Axew



Colmillo
Altura: 0.6m Peso: 18.0kg
Dragón

Musharna



Duermevela
Altura: 1.1m Peso: 60.5kg
Psíquico

Oshawott



Nutria
Altura: 0.5m Peso: 5.9kg
Agua

Deerling



Estacional
Altura: 0.6m Peso: 19.5kg
Normal
Hierba

Drilbur

Topo
Altura: 0.3m Peso: 8.5kg
Tierra

Reuniclus



Ampliación
Altura: 1.0m Peso: 20.1kg
Psíquico

Nuevas batallas

Escenas de combate impactantes

Las batallas contienen mucha más acción que nunca.





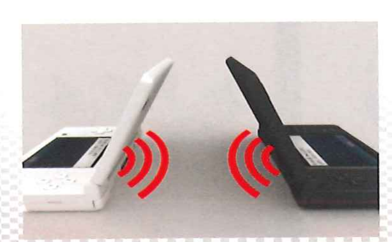
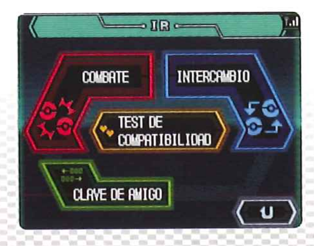
Nuevos movimientos

Aquí te presentamos un par de movimientos con efectos completamente nuevos.




Conexión por infrarrojos

¡Encuentra tu batalla...

En este juego podrás tomar parte en batallas con cualquier persona de tu región.

... y también puedes intercambiar Pokémon!

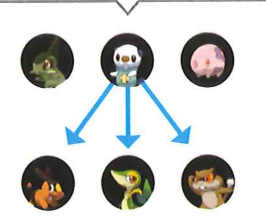


Este título te permite intercambiar Pokémon.

Combates 3 contra 3

El Pokémon del centro puede atacar a cualquiera de los tres Pokémon del otro equipo

Elegir el Pokémon correcto para colocar en la posición central es, en consecuencia, muy importante.



Este Pokémon sólo puede atacar al Pokémon que está enfrente de él o directamente adyacente a éste.







Si el Pokémon que ocupa el centro realiza un movimiento que golpea a todos sus oponentes puede tener un efecto extremadamente poderoso. En todo caso, ten en cuenta que tu oponente puede hacer movimientos que le defiendan de esos ataques... sé muy cuidadoso.

Los tres Pokémon rotan sus posiciones en los Combates Rotatorios



Los tres Pokémon se colocan al mismo tiempo, pero en realidad sólo el que está delante combate.



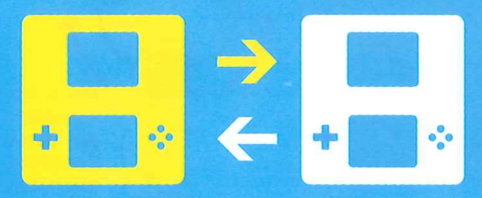


Piensa qué Pokémon será más efectivo en tu nueva situación y rota tu equipo de acuerdo a tu táctica.

Tu oponente también rotará sus Pokémon así que intenta calcular en qué posición quedará el contrario y cuál será el Pokémon con el que te estarás enfrentando en la siguiente ronda: esto va a ser crucial para tus batallas.

Viaja entre tu mundo y los mundos de otros jugadores

En el centro de la región de Teselia, donde toda la aventura se desarrolla, hay un lugar especial llamado "Zona Nexo". Ve allí y usa la comunicación inalámbrica de tu Nintendo DS para viajar desde tu mundo al de otros jugadores.

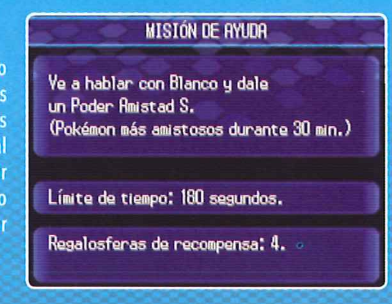




¿Qué puedes hacer en los mundos de otros jugadores?

Misiones

Después de cruzar hasta el mundo de otros jugadores, puedes comenzar tareas especiales llamadas Misiones para ayudar al otro jugador. Si puedes completar la misión antes de un tiempo límite recibirás un premio por conseguirlo.



Completa las misiones y conseguirás...

Recompensas

Completa las misiones y podrás recibir Regaloesferas que podrás intercambiar por "Poder Regalo": con esto podrás ayudar a otros jugadores en su aventura.

Restaurar puntos de salud.

Puedes restaurar la salud de un Pokémon.

Obtener descuentos

Puedes obtener un mejor precio por los artículos que compras en las tiendas.

...¡y muchas más cosas!

Conéctate en tiempo real y disfruta de la aventura

Enciende la comunicación inalámbrica de la consola mientras juegas y recibirás la información y el estado de juego de los jugadores que te rodean en la pantalla táctil de tu Nintendo DS.

Manuel



Paula



Héctor



Alejandra



Mario



Aquí está lo que puedes hacer cuando te conectes con los jugadores que estén cerca de ti:

Pantalla táctil de tu Nintendo DS.

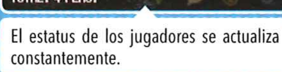


Consulta la información sobre otros jugadores.



Mira dónde estás sobre el mapa.





El estatus de los jugadores se actualiza constantemente.



Puedes ayudar a otros jugadores de Pokémon en su aventura.

En la página de la izquierda tienes detalles sobre los Poderes Regalo para ayudar a otros jugadores.

Podrás ver la cara de tus amigos y charlar con ellos usando la vídeo llamada con tu Nintendo DSi o tu Nintendo DSi XL, el Videomisor

Cuatro Personas



Podrás acceder a esta función cuando avances en tu aventura.

Esta función usa la cámara interior de Nintendo DSi /Nintendo DSi XL.

No podrás transmitir imágenes usando una consola Nintendo DS o Nintendo DS Lite.

Llama a tus amigos: es como si estuvieras usando un teléfono.

Dos Personas

Antes es necesario que intercambiéis vuestros Códigos de Amigo.





Oirás que tu Nintendo DS emite un tono cuando algún amigo te esté llamando.

Sólo cuando un Pokémon Edición Blanca o un Pokémon Edición Negra estén funcionando.



Graffiti



Cualquier grafitti que dibujes en tu pantalla táctil aparecerá en la pantalla de tu amigo.

Cambiador de voz



Podrás cambiar el timbre de tu voz para crear voces divertidas.

Usando la Conexión Wi-Fi de Nintendo podrás conectarte con amigos lejanos.

nintendo Wi-Fi connection

Sólo dos persona podrán usar el Videomisor mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

Tendrás que estar en un lugar con acceso a banda ancha de Internet.

Una web específica que interactúa con tu juego:

Pokémon Global Link



Pokémon Global Link (PGL) es una web que interactúa con Pokémon Edición Negra y Pokémon Edición Blanca. Lo primero que tienes que hacer es usar la Conexión Wi-Fi de Nintendo para registrar los datos de tu Pokémon Edición Negra o tu Pokémon Edición Blanca. Si accedes a PGL desde cualquier ordenador, podrás disfrutar de juegos usando estos datos. El resultado de tus partidas en la web también repercutirá en tu Nintendo DS. Por consiguiente, enlazar lo que pasa en tu Nintendo DS con lo que pasa en PGL hará crecer tu experiencia de juego.

Entra a PGL aquí: **http://www.pokemon-gl.com**

* Lanzamiento previsto para abril de 2011. Por favor consulta la última información en www.pokemon.es





Sé el propietario de una casa y decórala a tu gusto, por dentro y por fuera.

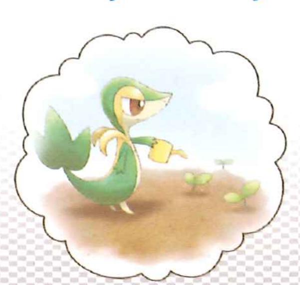


Llévate contigo a tu Pokémon Edición Negra o tu Pokémon Edición Blanca a los Pokémon con los que entables amistad.





Planta y cuida bayas.



The Pokémon Company













La comunicación, las batallas y el intercambio de Pokémon se pueden realizar entre las versiones Pokémon Edición Blanca y Pokémon Edición Negra. Después de pasarte el juego, puedes conectarte con un juego de las versiones Pokémon Diamante, Perla, Platino, HeartGold Oro y SoulSilver Plata y traerte a los Pokémon de esos juegos. Sin embargo, ten en cuenta que no podrás devolver a su juego original los Pokémon que transfieras. *No es posible conectar con ninguno de los títulos de Pokémon de Game Boy, Game Boy Advance o GameCube. El título de Wii Pokémon Battle Revolution, el juego de WiiWare Pokémon Ranch y la serie de Nintendo DS Pokémon Ranger tampoco tienen soporte.

04/03/2011

Principales diferencias entre Pokémon Edición Negra y Pokémon Edición Blanca:

- En tu Pokémon Edición Negra, Reshiram (un Pokémon blanco) puede ser atrapado. En tu Pokémon Edición Blanca, Zekrom (un Pokémon negro) puede ser atrapado.
- Hay algunas localizaciones únicas en cada versión del software.
- Hay también algunos Pokémon que sólo pueden ser atrapados en una de las versiones del juego.

5 Estate atendo a los más poderosos Entrenadores Pokémon

Vigila a los líderes de los Gimnasios Pokémon

Los Gimnasios Pokémon que puedes encontrar en diferentes ciudades son los lugares donde los Entrenadores ponen a prueba su coraje. Si eres capaz de derrotar a los Entrenadores más poderosos, recibirás una medalla como prueba de tu logro. Tu periplo para convertirte en el mejor Entrenador Pokémon empieza aquí...



Este es el Gimnasio Pokémon de Ciudad Gres. Entra para conocer al Líder del Gimnasio.



El Líder del Gimnasio, Cilan, aparece.



¡La batalla con Cilan comienza!

Recibe una medalla como prueba de su victoria.



Cilan
El Líder del Gimnasio de Ciudad Gres.



Lenora
La Líder del Gimnasio de Ciudad Esmalte.

Éste es el Gimnasio de Ciudad Esmalte. Tendrás que usar tu cerebro para aventurarte dentro.



¡Derrota a la Líder del Gimnasio, Lenora!

¡Para llegar a ser el mejor Entrenador Pokémon colecciona todas las medallas y lidera la Liga Pokémon!

4 Los Pokémon se enfrentan entre ellos en las batallas

A medida que avances en tu aventura, otros Entrenadores Pokémon te retarán. Además te encontrarás con Pokémon salvajes. Los Pokémon combaten desencadenando movimientos contra sus oponentes. El equipo que ya no tenga ningún Pokémon capaz de combatir será el perdedor.



Movimientos

Cada Pokémon tiene un repertorio de diferentes "movimientos" que puede usar. Éstos incluyen cosas como ataques de fuego o eléctricos, provocar que su contrincante se duerma, envenenar a un enemigo...

Puntos de salud de tu oponente Pokémon



Los puntos de salud de tu Pokémon









Efectividad

Los ataques de un Pokémon pueden ser más o menos efectivos en otros Pokémon dependiendo de su tipo.

Por ejemplo, un Pokémon Tipo Hierba es especialmente vulnerable a los ataques de un Pokémon Tipo Fuego



Los ataques de un Pokémon Tipo Agua son muy efectivos contra los Pokémon Tipo Fuego



3 Desarrolla a tus Pokémon

Subir de nivel

A medida que tu Pokémon consigue victorias y gana batallas su nivel subirá: así atributos como Ataque o Defensa irán incrementándose.



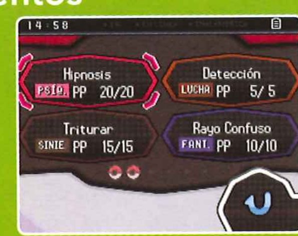
Esta barra azul se irá llenado a medida que ganes batallas. Cuando esté llena tu Pokémon subirá de nivel.



Aprende movimientos

Un Pokémon puede aprender nuevos movimientos cuando sube de nivel.

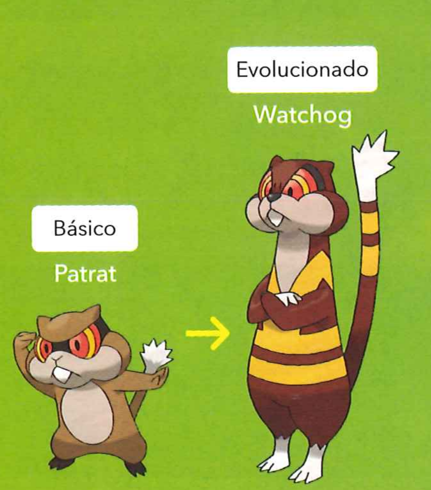
También puedes usar artilugios para enseñar movimientos especiales a tu Pokémon y desarrollar así el tipo de Pokémon que te gustaría tener.



Evolucionar

Algunos Pokémon evolucionan cuando alcanzan un nivel determinado. ¡Cuando un Pokémon evoluciona sus características mejoran mucho!





2 Haz amigos con Pokémon

La primera cosa que un entrenador aprende es cómo capturar a un Pokémon:

1 Cuando caminas entre la hierba...



2 ¡Te encuentas con un Pokémon salvaje!

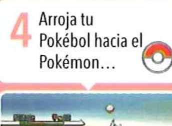


3 Cuando atacas al Pokémon sus puntos de salud bajan.



Reducir los puntos de salud de un Pokémon hace que sea más fácil atraparlo. Sin embargo, no puedes atrapar a un Pokémon cuyos puntos de salud estén a cero.

4 Arroja tu Pokébol hacia el Pokémon...





¡Un éxito!



En otras ocasiones el Pokémon puede escapar y la caza habrá fracasado.

Pokémon Legendarios

Hay Pokémon muy valiosos que rara vez se dejan ver. Si eres capaz de atraparlos se convertirán en aliados extremadamente poderosos.





No hay dos Pokémon iguales

Incluso Pokémon que sean de la misma especie tienen diferencias de género, personalidad, habilidades... Cada Pokémon difiere en los movimientos que conoce.

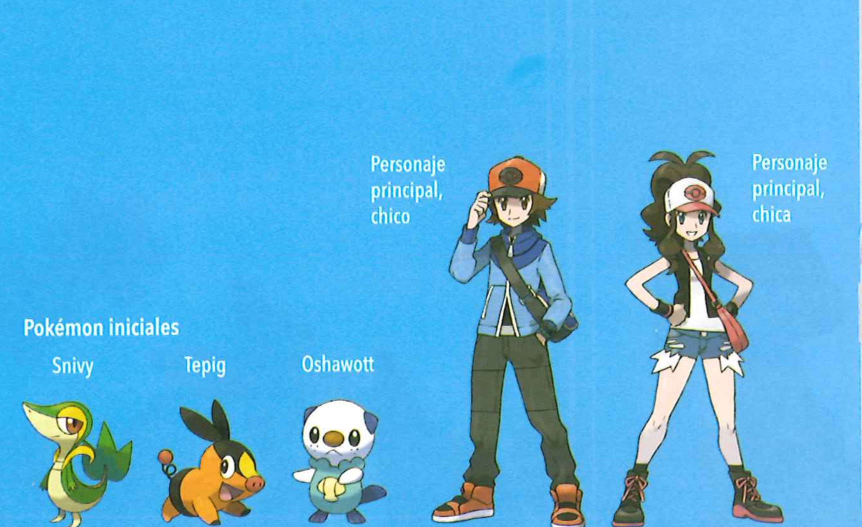






1 Emprende tu viaje

Tu personaje principal emprende su aventura junto al Pokémon que elija al inicio. Durante el transcurso de tu viaje, te encontrarás con Pokémon salvajes. Hazte amigo de montones de Pokémon y participa en tantas batallas como puedas contra los mejores Entrenadores.







Entre la hierba alta, en el cielo, en lo más profundo de una caverna o en el mar... envueltas en el misterio hay un mundo de curiosas criaturas. A estas criaturas se les conoce como "Pokémon".



Por favor,
llévate una copia.

NINTENDO DS

Tus Pokémon iniciales.

POKÉMON POKÉMON EDICIÓN BLANCA
POKÉMON EDICIÓN NEGRA



The Pokémon Company Nintendo

NINTENDO DS™

Nintendo

Art Academy™

APRENDE TÉCNICAS DE DIBUJO Y PINTURA PASO A PASO

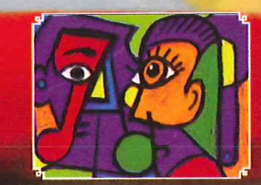


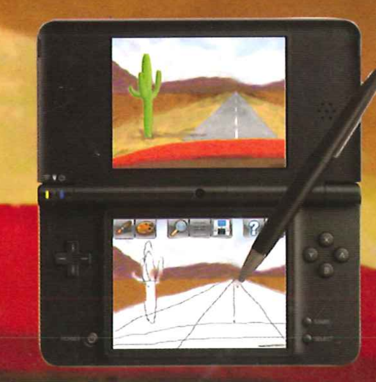
Imágenes pintadas con Art Academy











¿Crees que puedes pintar esto?

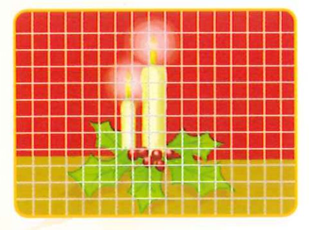


... con Art Academy™: Aprende técnicas de dibujo y pintura paso a paso, ¡lo tienes más fácil que nunca!

Las posibilidades para crear obras de arte con Art Academy son infinitas, sólo es cuestión de imaginación

¡Hay algunos trucos sencillos para dibujar y pintar bien!

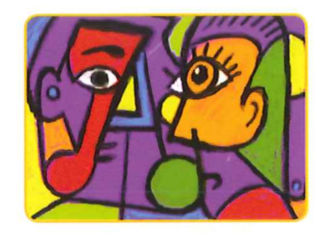




Usa la cuadrícula para determinar el tamaño y posición de los objetos.



Haz un boceto con formas básicas para encajar la figura: líneas, círculos, cuadrados...



Mezcla pinturas en la paleta y crea cualquier color.



Crea sensación de profundidad con una perspectiva frontal: 1º dibuja la línea de horizonte, marca en ésta dos puntos de fuga y traza las líneas de fuga.

¡La sensación de pintar con herramientas reales!





Lápices

Observa cuidadosamente la dureza y estilo de cada lápiz. Apreciarás las diferentes texturas en el lienzo, por lo que combinarlas adecuadamente será imprescindible para crear tu trabajo.

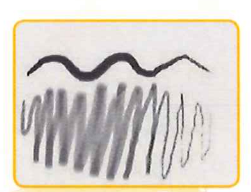


Pinturas

Mezcla los colores que quieras y añádeles agua para crear diferentes efectos. Todos los aspectos y la pintura han sido cuidadosamente recreados en Art Academy, por lo que podrás aplicar en el lienzo técnicas como la mezcla de colores.



Elige entre 6 tipos de pinceles.



Cambiando la cantidad de agua del pincel cambiará el efecto.



Podrás crear cualquier color mezclando pinturas en la paleta.



Mezcla colores en el lienzo.

¡Aprende sencillas lecciones con instrucciones y consejos!



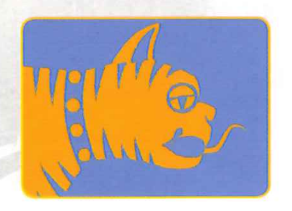
Art Academy te guía **paso a paso** para que descubras que eres capaz de plasmar en un lienzo mucho más de lo que te imaginas

En las lecciones aprenderás todo tipo de técnicas

En el modo de pintura libre, podrás seleccionar fotos del álbum de tu cámara Nintendo DSi y usarlas como base para crear tus obras

Desarrolla tu **creatividad** con el modo de pintura libre y crea tus propias obras

Aquí tienes algunos consejos



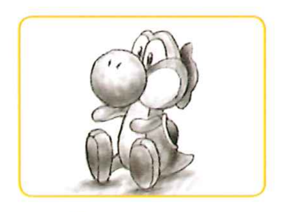
Consejo:

Consigue sensación de lejanía con colores fríos y de cercanía con colores cálidos.



Consejo:

Para obtener movimiento damos color al fondo con líneas convergentes (de dentro a fuera).



Consejo:

Consigue volumen empezando por las sombras y ve añadiendo las luces (de oscuro a claro).



Consejo:

Crea sensación de lejanía oscureciendo el fondo.



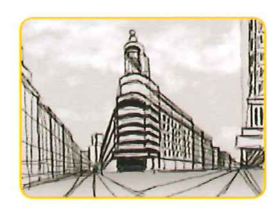
Consejo:

Encaja primero la figura: la cabeza es aproximadamente un 1/7 de la totalidad del cuerpo.



Consejo:

Utiliza formas geométricas y exagera los rasgos faciales para crear más expresividad (ojos).



Consejo:

Utiliza distintas durezas de lápices con la punta de canto para conseguir más matices.



Consejo:

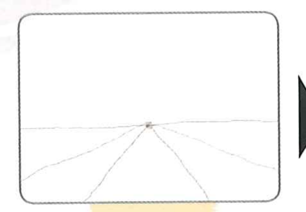
Para hacer degradados utiliza tonalidades partiendo del mismo color, con pinceles finos o medios y añade agua a la pintura.

y muchos consejos más...

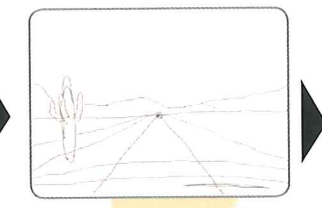
Lección 1

Cómo hacer una fuga

Si puedes hacer esto...

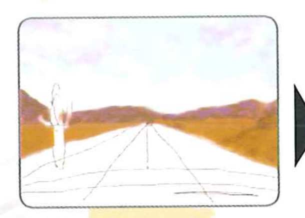


Dibuja la línea de horizonte, el punto de fuga y las líneas para crear la perspectiva.

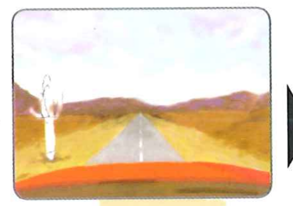


Dibuja los elementos que van a aparecer en la escena: carretera, cactus y montañas.

...Podrás hacer esto



Si utilizas un poco de agua en los pinceles, los colores se fundirán mejor.



Oscurece un poco la carretera para conseguir sensación de lejanía.



Pinta el cactus usando 3 tonos de verde para dar volumen y añade la sombra... ¡ya lo tienes!

Lección 2

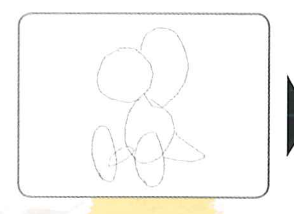
Cómo pintar a Yoshi



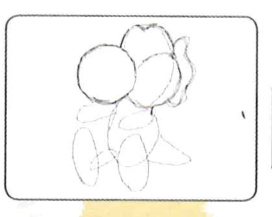
Esto es lo más divertido de Art Academy: que te convertirá en un conocedor del mundo de la pintura de la manera más fácil

Si puedes hacer esto...

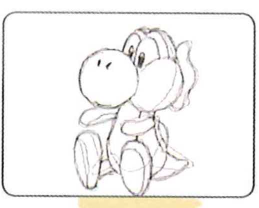
...Podrás hacer esto



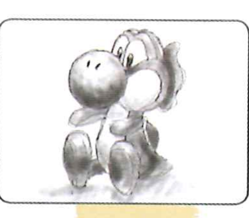
Esboza con círculos y elipses. Utiliza un lápiz duro para las líneas de primer trazo.



Dibuja con un lápiz medio para resaltar mejor el contorno de la figura.

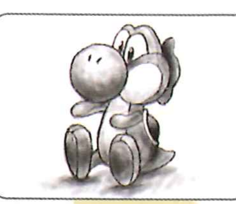


Dibuja con más detalle toda la figura con el lápiz blando.



Para dar volumen empieza por las sombras y ve añadiendo las luces.



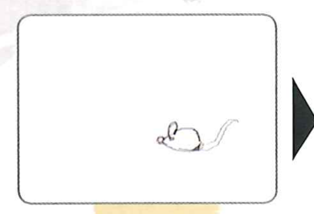


Añade las luces utilizando la goma de canto.

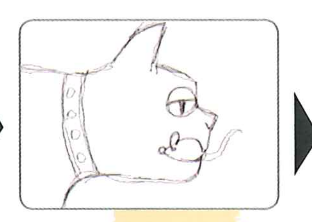
Lección 3

Cómo hacer un juego visual

Si puedes hacer esto...

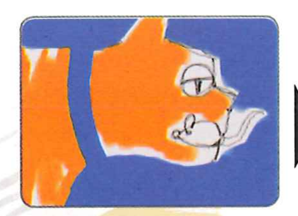


Dibuja un pequeño ratón de forma sencilla.

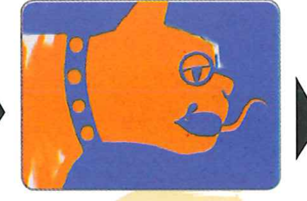


Bosqueja el perfil de la cabeza de un gato y haz que el ratón coincida con la boca del gato.

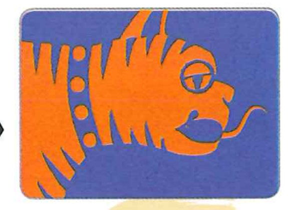
...Podrás hacer esto



En este dibujo no utilices agua en los pinceles, no queremos que se mezclen los colores.



Contornea con precisión la figura del gato (interior y exterior, cambiando de color con el pincel fino).



Continúa perfilando la figura y añade las rayas atigradas del gato con el pincel fino.

Lección 4
Cómo hacer un retrato Manga

Si puedes hacer esto...



Esboza la cara de un niño de forma simple, la forma de la cara, el pelo, las cejas, los ojos...



Colorea el fondo con líneas convergentes (de dentro a fuera) con un azul claro.



Sigue dando color al fondo utilizando un azul oscuro y blanco para dar sensación de movimiento.



Colorea la cara y la boca. Perfila el contorno y las líneas de expresión de la cara con un pincel fino de color negro.

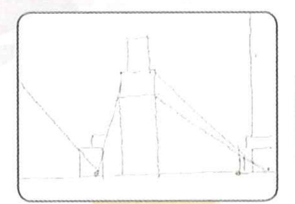


Colorea los ojos con 3 verdes distintos de oscuro a claro y de arriba a abajo respetando los brillos.

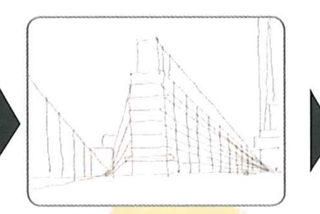
...Podrás hacer esto

Lección 5
Cómo hacer perspectivas

Si puedes hacer esto...



Dibuja la línea de horizonte y 2 puntos de fuga, a derecha y a izquierda del centro.



Cuanto más lejos están los edificios, más juntas deben ir las líneas. Encaja los edificios en rectángulos.

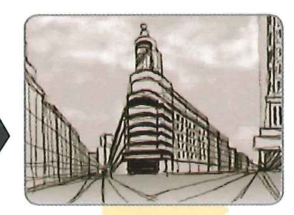
...Podrás hacer esto



Céntrate en el edificio central y empieza a dibujar las ventanas del resto de edificios.



Perfila el contorno de los edificios y borra las líneas de encaje que sobren.



Da sombra a los edificios, calle y cielo. Recuerda que cuanto más lejos estén los objetos, más oscuros se verán.

Lección 6

Cómo hacer tus propios diseños

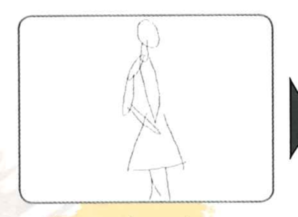


Verás qué bien lo haces desde la primera lección y notarás los progresos paso a paso... hasta llegar a un nivel avanzado.

Si puedes hacer esto...



...Podrás hacer esto



Haz un boceto con formas básicas para encajar la figura: líneas, círculos, triángulos...



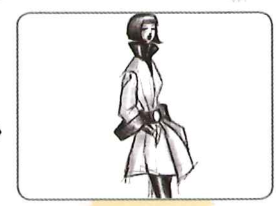
Bosqueja un poco más dándole forma a la figura, intenta que no quede demasiado estática.



Dibuja con más detalle el traje, los brazos y la cabeza.



Sombrea con el lápiz de canto. Utiliza distintas durezas para conseguir más calidades.



Enfatiza, con el lápiz blando y de punta, los rasgos de la cara y el pelo. Borra las líneas que sobren y añade brillos.

Lección 7

Con un 6 y un 4 la cara de tu retrato

Si puedes hacer esto...



Pinta un fondo de color violeta y unas formas sugerentes de distintos colores.



Crea 2 caras a partir de formas numéricas (6, 4 y 7) y añade más elementos.

...Podrás hacer esto



Cierra los contornos a partir de las formas que has creado y colorea con distintos tonos cada sección.



Utiliza colores fuertes y llamativos para darle expresividad.

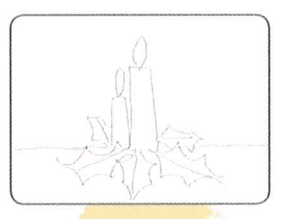


Repasa con el pincel fino y con color negro las líneas de contorno que configuran tu cuadro.

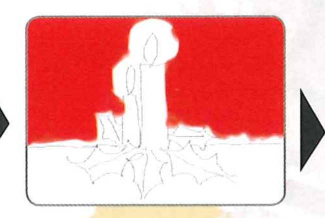
Lección 8

Cómo hacer un bodegón de Navidad

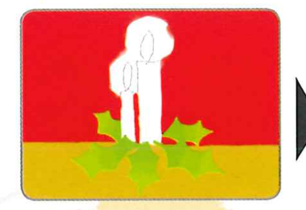
Si puedes hacer esto...



Dibuja de forma básica una línea de horizonte, dos velas y unas hojas de acebo.



Colorea de rojo el fondo respetando el contorno del dibujo.



Colorea la base de ocre y las hojas de un verde medio. Con un pincel fino podrás definir con más detalle.



Para hacer la luz de las velas crea 3 colores añadiendo al rojo un poco de blanco.



Añade las bolitas rojas y haz los brillos con rosa y blanco. Aplica algún brillo con blanco a las velas.

...Podrás hacer esto

Características adicionales

En el modo de pintura libre podrás pintar todo lo que se te ocurra.
Además de las lecciones, Art Academy incluye más de 50 imágenes de referencia

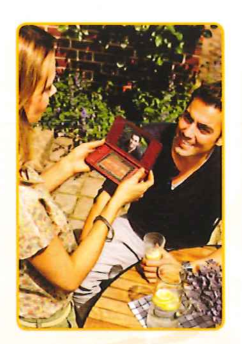




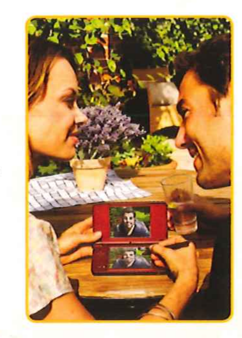




¡Haz fotos con la cámara de la consola y recrea tus propios recuerdos!*


¡Haz una foto!


¡Usa las técnicas aprendidas para pintar!


¡Compártela!

* La función cámara sólo está disponible para los modelos de consola Nintendo DSi y Nintendo DSi XL.

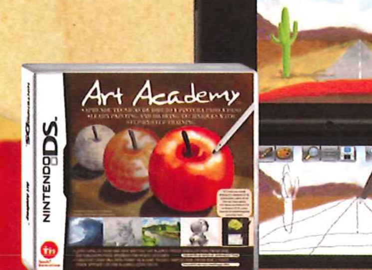
Art Academy™

APRENDE TÉCNICAS DE DIBUJO
Y PINTURA PASO A PASO





- Compatible con todos los modelos de Nintendo DS.
- Incluye 10 lecciones + 10 clases extra.
- Más de 50 fotos de referencia.
- 20 marcos diferentes.
- Disfruta tus cuadros con la función de diapositivas
- Compatible con la cámara de Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.



www.artacademy.es